

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Aruniqisthi<sup>1\*</sup>, Khusnul Fatonah<sup>2</sup>.

<sup>1,2,3</sup> PGSD, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

\*Corresponding author: [aruniqisthi04@student.esaunggul.ac.id](mailto:aruniqisthi04@student.esaunggul.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran digital yang inovatif untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Siswa kelas IV mengalami kesulitan menulis teks deskripsi karena keterbatasan imajinasi, kurang fokus, dan kesulitan menuangkan gagasan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi interaktif untuk pembelajaran teks deskripsi di kelas IV SDN Penggilingan 01 Jakarta. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, *pretest*, dan *posttest*. Hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa masing-masing sebesar 100%, 97,72%, dan 85,71%. Respons siswa mencapai 92,78% dengan kategori sangat baik. Instrumen dinyatakan valid dengan *r*-hitung 0,752–0,861 > *r*-tabel 0,4044 dan reliabel dengan Cronbach's Alpha 0,870. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran teks deskripsi.

**Kata Kunci:** Video Animasi, Media Interaktif, Teks Deskriptif.

### Abstract

*This research was motivated by the need for innovative digital learning media to support learning in elementary schools. Fourth-grade students often experience difficulties in writing descriptive texts due to limited imagination, lack of focus, and challenges in expressing ideas. This study aimed to develop interactive animated video media for teaching descriptive texts to fourth-grade students at SDN Penggilingan 01 Jakarta. The study employed the \*Research and Development\* (R&D) method using the ADDIE model. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, pretests, and posttests. Validation results from media, material, and language experts were 100%, 97.72%, and 85.71%, respectively. Student responses reached 92.78%, categorized as very good. The assessment instrument was valid, with *r*-values ranging from 0.752 to 0.861, exceeding the *r*-table value of 0.4044, and reliable with a Cronbach's Alpha of 0.870. The results indicate that the developed media is valid, practical, and effective for teaching descriptive text writing.*

**Keywords:** Animated Video, Interactive Media, Descriptive Text.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong terjadinya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang membantu siswa memahami materi secara lebih efektif melalui penyajian informasi yang menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media yang inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Lestari & Fatonah, (2021) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta mengembangkan keterampilan belajar secara optimal. Inovasi media pembelajaran juga dapat menjadi solusi atas berbagai permasalahan belajar yang dialami siswa di kelas (Putri, 2024).

Perkembangan teknologi turut memengaruhi transformasi media pembelajaran ke arah digital, salah satunya melalui penggunaan video animasi. Media video animasi mampu menghadirkan kombinasi audiovisual yang menarik sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan interaktif (Fitri & Hadi, 2024). Penggunaan video animasi juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa melalui visualisasi yang beragam dan menarik (Lestari & Apoko, 2022). Kombinasi unsur gambar, teks, suara, dan animasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar (Melati et al., 2023).

Penggunaan video animasi pada jenjang sekolah dasar dinilai efektif karena sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan interaktif. Maisarah et al (2023) menyatakan bahwa video animasi mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian lain menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan pemahaman materi, keterampilan berbahasa, dan kreativitas siswa sekolah dasar (Sari & Yatri, 2023). Media video animasi dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting di sekolah dasar karena berfungsi mengembangkan kemampuan komunikasi dan literasi siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka diarahkan untuk memperkuat kemampuan literasi melalui pembelajaran berbasis teks (Fatonah et al., 2024). Penelitian ini memfokuskan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi untuk kelas IV SD. Materi tersebut bertujuan agar siswa mampu menggambarkan objek, tempat, suasana, maupun pengalaman secara jelas melalui tulisan. Kemampuan menulis teks deskripsi penting dikembangkan karena berkaitan langsung dengan keterampilan siswa dalam menuangkan gagasan dan menyampaikan informasi secara tertulis (Wahidah et al., 2023).

Pembelajaran teks deskripsi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, memilih kosakata yang tepat, serta menyusun kalimat secara runtut (Inggriyani & Pebrianti, 2021). Kondisi tersebut menyebabkan hasil tulisan siswa kurang berkembang dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Rasa bosan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia juga menjadi salah satu faktor yang menghambat kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi (Roka et al., 2024).

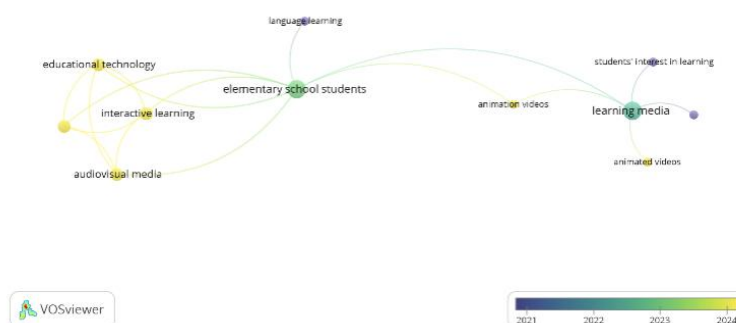
Permasalahan serupa ditemukan di SDN Penggilingan 01 Jakarta, khususnya pada siswa kelas IV C. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebanyak 71% siswa memperoleh nilai di bawah KKTP pada materi teks deskripsi. Kesulitan yang dialami siswa meliputi keterbatasan imajinasi, kesulitan menuangkan ide, pemilihan kata yang kurang tepat, serta kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan media pembelajaran yang mampu membantu mereka memahami materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti papan tulis dan slide PowerPoint sederhana. Guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga proses pembelajaran belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Penggunaan media digital interaktif diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Penelitian ini mengembangkan media video animasi interaktif yang memadukan unsur teks, gambar, warna, audio, animasi, serta fitur interaktif berupa kuis singkat pada akhir video. Media tersebut dirancang untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Siswa tidak hanya menonton video, tetapi juga terlibat aktif melalui aktivitas interaktif yang disajikan dalam pembelajaran.

Hasil analisis menggunakan VOSviewer menunjukkan bahwa penelitian mengenai animated videos pada pembelajaran sekolah dasar telah banyak dilakukan, terutama yang

berkaitan dengan learning media, educational technology, dan audiovisual media. Akan tetapi, aspek interactive learning masih belum banyak dikembangkan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi di sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.



**Gambar 1.** Hasil Analisis VOSviewer

Penelitian sebelumnya umumnya menggunakan video animasi sebagai media penyampaian materi tanpa melibatkan aktivitas interaktif siswa (Triningsih et al., 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa video animasi yang digunakan di kelas masih terbatas pada penyampaian materi tanpa melibatkan interaksi aktif siswa (Anggrayni et al., 2023). Penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa video animasi interaktif yang dilengkapi kuis singkat pada akhir pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif selama proses belajar berlangsung.

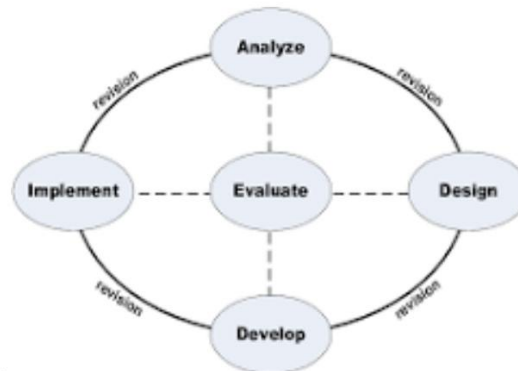
Pengembangan media video animasi interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks deskripsi di sekolah dasar. Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi serta membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan menyenangkan. Hal itu sejalan dengan tujuan penelitian ini, yakni mengembangkan dan mengetahui kelayakan media video animasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed method* dengan metode *Research and Development* (R&D). Pendekatan *Mixed method* digunakan untuk menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif, objektif, dan valid (Azhari et al., 2023). Metode R&D dipilih karena penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi di sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SDN Penggilingan 01 Jakarta Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV C yang berjumlah 32 siswa. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 mulai dari tahap observasi awal, pengembangan media, validasi ahli, hingga implementasi media dalam pembelajaran.

Produk yang dikembangkan berupa media video animasi interaktif pada materi teks deskripsi kelas IV sekolah dasar. Media dirancang menggunakan aplikasi Canva Pro dan proses penyuntingan video dilakukan menggunakan aplikasi CapCut. Video animasi dilengkapi unsur audio, ilustrasi visual, animasi bergerak, serta kuis interaktif pada akhir video pembelajaran. Berisi bagaimana data dikumpulkan, sumber data dan cara analisis data.

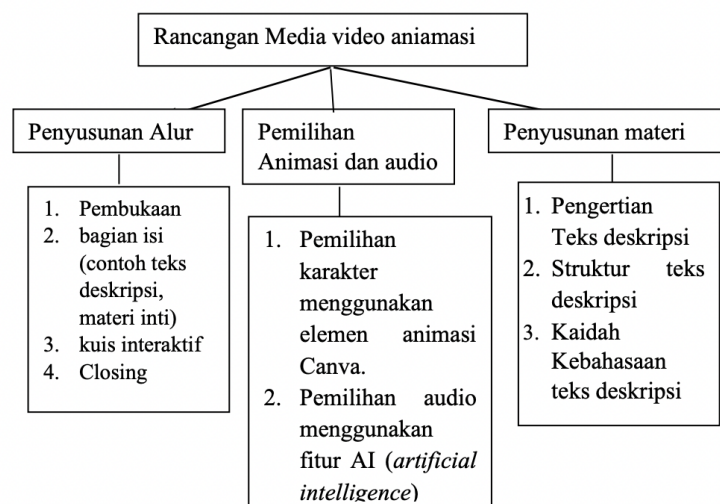
Media dikembangkan dalam format high definition (HD) dengan resolusi 1080p dan dapat diakses secara daring melalui tautan video. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation* (Putri, 2023). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah pengembangan yang sistematis dan memungkinkan adanya evaluasi pada setiap tahap pengembangan produk.



**Gambar 2.** Model pengembangan ADDIE

Tahap *Analyze* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas IV SDN Penggilingan 01 Jakarta untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran teks deskripsi. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan menuangkan ide, keterbatasan imajinasi, serta rendahnya minat belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang digunakan guru juga masih bersifat konvensional sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan media video animasi interaktif, meliputi penyusunan materi, pembuatan storyboard, pemilihan karakter animasi, penyusunan naskah, pemilihan audio, serta perancangan kuis interaktif. Materi yang dikembangkan mencakup pengertian teks deskripsi, struktur teks deskripsi, kaidah kebahasaan, contoh teks, dan evaluasi pembelajaran.



**Bagan 1.** Rancangan Pengembangan Media Video Animasi Interaktif

Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan media video animasi interaktif menggunakan aplikasi Canva Pro dan CapCut. Media yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media video animasi interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi di kelas IVC SDN Penggilingan 01

Jakarta. Implementasi dilakukan melalui uji kelompok kecil dan uji lapangan. Uji kelompok kecil melibatkan 6–10 siswa, sedangkan uji lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas IVC yang berjumlah 32 siswa.

Tahap *Evaluation* dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru dan siswa, serta hasil pretest dan posttest. Tahap evaluasi juga digunakan sebagai dasar revisi media agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data kebutuhan pembelajaran dan permasalahan siswa dalam mempelajari teks deskripsi. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa melalui pretest dan posttest. Instrumen penelitian terdiri atas lembar wawancara, lembar observasi, angket validasi ahli, angket respons siswa, dan soal tes. Instrumen validasi ahli media mencakup aspek desain visual, kualitas audio, interaktivitas, dan aksesibilitas media.

Instrumen validasi ahli materi mencakup kesesuaian materi, keakuratan isi, penyajian materi, dan manfaat media dalam pembelajaran. Instrumen validasi ahli bahasa mencakup aspek kebahasaan, keterbacaan, dan ketepatan penggunaan bahasa sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, kritik, dan saran dari validator. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi dan hasil tes siswa. Teknik analisis kuantitatif menggunakan rating scale dengan skala 1–4. Skor hasil validasi kemudian dihitung menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Persentase kelayakan media dihitung menggunakan rumus berikut.

$$NP = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik. Media dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase kelayakan minimal pada kategori baik.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

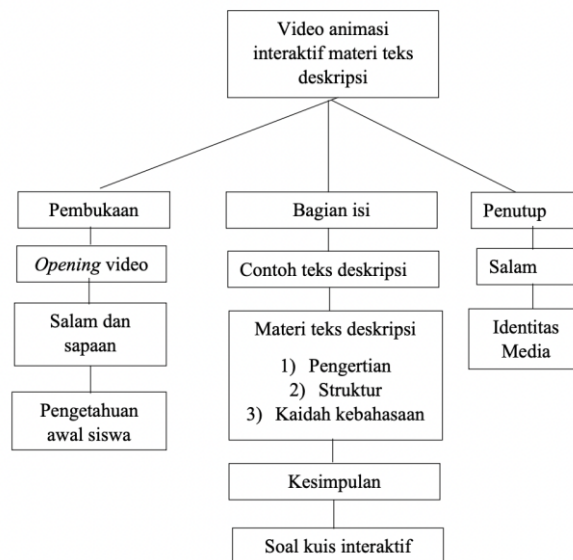
Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi berhasil dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil penelitian meliputi analisis kebutuhan, pengembangan media, validasi ahli, revisi produk, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji kelompok terbatas, uji lapangan, serta hasil pretest dan posttest.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran teks deskripsi di kelas IV SDN Penggilingan 01 Jakarta Timur masih mengalami berbagai kendala. Sebanyak 23 dari 32 siswa atau 71% memperoleh nilai di bawah KKTP yang ditetapkan sekolah. Siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, memilih kosakata, serta menyusun kalimat deskripsi secara runtut. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket, slide PowerPoint, dan video dari YouTube. Penggunaan media tersebut belum mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru juga mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk materi teks deskripsi. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media video animasi interaktif sebagai solusi pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa rendahnya minat siswa terhadap kegiatan menulis menjadi salah satu faktor utama kesulitan pembelajaran teks deskripsi. Guru juga mengalami kendala dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan di kelas. Pernyataan tersebut terlihat pada kutipan wawancara berikut. *“Faktornya mungkin yang saya tangkap selama mengajar pertama karena materi ini materi yang berhubungan dengan menulis yang kurang diminati siswa dan saya juga sebagai guru susah mencari media yang tepat untuk digunakan.”*

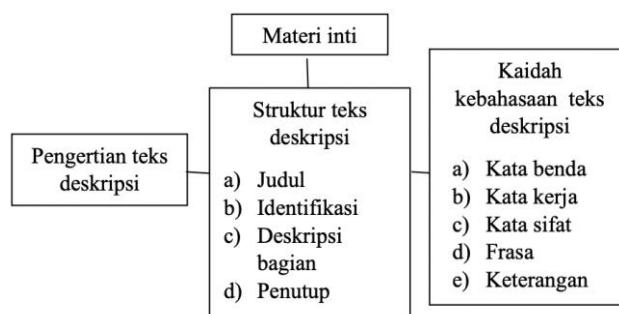
Berdasarkan kutipan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesulitan pembelajaran teks deskripsi dipengaruhi oleh rendahnya minat siswa terhadap aktivitas menulis dan keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi teks deskripsi secara optimal.

Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan media video animasi interaktif. Media disusun menjadi tiga bagian utama, yaitu pembuka, isi, dan penutup. Bagian isi memuat materi teks deskripsi, contoh teks, serta kuis interaktif sebagai evaluasi pembelajaran.



**Bagan 2.** Alur isi media video animasi interaktif.

Pemilihan karakter animasi dan audio disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Karakter utama terdiri atas guru sebagai narator dan karakter “Kadit” sebagai tokoh dalam contoh teks deskripsi. Materi yang dikembangkan mencakup pengertian teks deskripsi, struktur teks deskripsi, dan kaidah kebahasaan teks deskripsi.

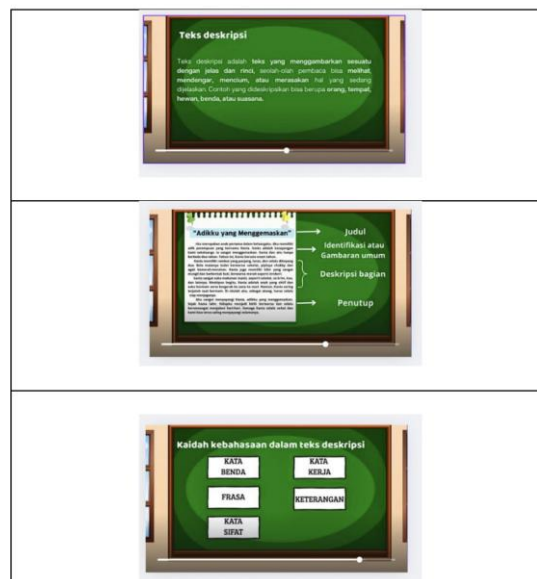


**Bagan 3.** Penyusunan materi video animasi interaktif.

Tahap pengembangan menghasilkan produk berupa video animasi interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi Canva Pro dan CapCut. Media memuat kegiatan pembelajaran mulai dari pengamatan, penjelasan materi, hingga evaluasi melalui kuis interaktif.



Gambar 2. Opening video animasi interaktif



Gambar 3. Tampilan materi inti



Gambar 4. Tampilan kuis interaktif

Kuis interaktif terdiri atas tiga level permainan, yaitu *true or false*, menjodohkan jawaban, dan melengkapi kalimat. Kegiatan tersebut dirancang agar siswa terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media dari Kampus

Digital Universitas Esa Unggul. Penilaian meliputi aspek desain visual, audio, dan aksesibilitas media.

**Tabel 1.** Hasil rekapitulasi penilaian ahli media

| Aspek Penilaian   | Skor        |
|-------------------|-------------|
| Desain Visual     | 32          |
| Audio             | 16          |
| Aksesibilitas     | 24          |
| Jumlah            | 72          |
| <b>Persentase</b> | <b>100%</b> |

Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Media dinilai memiliki tampilan visual menarik, kualitas audio yang jelas, serta mudah digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen bahasa Indonesia, Program Studi PGSD, Universitas Esa Unggul. Penilaian meliputi aspek kelayakan bahasa dan tipografi.

**Tabel 2.** Hasil rekapitulasi penilaian ahli bahasa

| Aspek Penilaian   | Skor          |
|-------------------|---------------|
| Kelayakan Bahasa  | 11            |
| Tipografi         | 13            |
| Jumlah            | 24            |
| <b>Persentase</b> | <b>85,71%</b> |

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 85,71% dengan kategori sangat baik. Bahasa dalam media dinilai komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas IV SDN Penggilingan 01 Jakarta Timur. Penilaian meliputi aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, penyajian materi, dan manfaat media dalam pembelajaran.

**Tabel 3.** Hasil rekapitulasi penilaian ahli materi

| Aspek Penilaian      | Skor          |
|----------------------|---------------|
| Kesesuaian Materi    | 15            |
| Keakuratan Materi    | 8             |
| Penyajian Materi     | 12            |
| Manfaat Pembelajaran | 8             |
| Jumlah               | 43            |
| <b>Persentase</b>    | <b>97,72%</b> |

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 97,72% dengan kategori sangat baik. Materi dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Revisi media meliputi pengurangan jumlah teks pada tampilan video sesuai prinsip *multimedia learning* Richard E. Mayer. Kuis interaktif juga dikembangkan menjadi lebih variatif agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.



**Gambar 5.** Revisi tampilan visual media



**Gambar 6.** Revisi kuis interaktif

Revisi pada aspek bahasa dilakukan dengan memperbaiki penggunaan ejaan dan penulisan kata sesuai EYD. Revisi materi dilakukan dengan menambahkan penjelasan definisi teks deskripsi agar lebih lengkap dan mudah dipahami siswa. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan program SPSS. Uji dilakukan pada 24 siswa kelas IVA sebagai kelas uji coba instrumen. Nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,4044.

**Tabel 4.** Hasil uji validitas soal

| Item Soal | $r_{hitung}$ | $r_{tabel}$ | Keterangan |
|-----------|--------------|-------------|------------|
| Soal 1    | 0,752        | 0,4044      | Valid      |
| Soal 2    | 0,830        | 0,4044      | Valid      |
| Soal 3    | 0,769        | 0,4044      | Valid      |
| Soal 4    | 0,861        | 0,4044      | Valid      |
| Soal 5    | 0,841        | 0,4044      | Valid      |

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , sehingga seluruh instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil pengujian menunjukkan nilai reliabilitas sebesar 0,870.

**Tabel 5.** Hasil uji reliabilitas

| Cronbach's Alpha | Jumlah Item | Keterangan |
|------------------|-------------|------------|
| 0,870            | 5           | Reliabel   |

Nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi. Uji kelompok terbatas dilakukan pada tujuh siswa kelas IV C dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Hasil angket menunjukkan rata-rata persentase sebesar 94,64% dengan kategori sangat baik.

**Tabel 6.** Hasil uji kelompok terbatas

| Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------|------------|
| 7 Siswa      | 94,64%     |

Siswa menyatakan bahwa media video animasi interaktif menarik, mudah dipahami, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Uji lapangan dilakukan pada 24 siswa kelas IV C. Hasil penilaian siswa terhadap media memperoleh persentase sebesar 90,93% dengan kategori sangat baik.

**Tabel 7.** Hasil uji lapangan

| Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------|------------|
| 24 Siswa     | 90,93%     |

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media sebesar 47,5%. Setelah menggunakan media video animasi interaktif, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 75,76%.

**Tabel 8.** Hasil *Pretest* dan *Posttest*

| Keterangan      | Nilai Rata-rata |
|-----------------|-----------------|
| <i>Pretest</i>  | 47,5%           |
| <i>Posttest</i> | 75,76%          |

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 28,26% setelah penggunaan media video animasi interaktif. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa memahami materi teks deskripsi dengan lebih baik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media video animasi interaktif memperoleh respons positif dari guru dan siswa. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Guru juga menyatakan bahwa media mampu memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa.

Media video animasi interaktif memiliki beberapa keunggulan, yaitu tampilan visual yang menarik, kuis interaktif yang meningkatkan partisipasi siswa, serta kemampuan media dalam membantu siswa memahami teks deskripsi. Meskipun demikian, media masih memiliki keterbatasan pada aspek aksesibilitas karena hanya dapat digunakan secara daring dan membutuhkan jaringan internet yang stabil. Secara keseluruhan, media video animasi interaktif dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi di kelas IV sekolah dasar karena memperoleh kategori sangat baik pada seluruh tahap pengujian.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi interaktif materi teks deskripsi kelas 4 SD dengan menggunakan metode Rnd (research and development) model ADDIE (analysis, design, development, and evaluation). Meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami teks deskripsi karena bersifat abstrak. Tahap perancangan kemudian menghasilkan rancangan media berupa storyboard, naskah animasi, dan instrumen penelitian. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, produk awal divalidasi oleh ahli media (100%), ahli bahasa (85,71%), dan ahli materi (97,72%) dengan kategori sangat baik serta dilakukan revisi sesuai masukan. Tahap implementasi menunjukkan respons positif siswa dengan hasil uji coba kelompok kecil (94,64%) dan uji lapangan (90,93%) yang keduanya termasuk kategori sangat baik. Tahap evaluasi memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui pre-test (47,5%) dan post-test (75,76%) dengan kenaikan sebesar

28,26%. Berdasarkan kelima tahap tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi interaktif yang dikembangkan layak. dan mampu mendukung pembelajaran teks deskripsi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media video animasi interaktif untuk jenis teks atau jenjang kelas lainnya. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media digital lain untuk pembelajaran teks deskripsi di kelas IV sekolah dasar.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni, M., Agustin, E. R., & Darniyanti, Y. (2023). *Pengembangan Media Animasi Pada Muatan Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi CapCut di Kelas III SDN 49/VI Sungai Hitam 1 Kabupaten Merangin*. 8(4), 2503–3875. <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i4.209>
- Azhari, C. D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, nana. (2023). Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 8010–8025. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1339/979>
- Fatonah, K., Hapudin, M. S., Saputra, D. S., & Unggul, U. E. (2024). PEMETAAN GENRE SASTRA DALAM BUKU TEKS BAHASA INDONESIA KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 2548–6950.
- Fitri, A. N., & Hadi, M. S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(2), 133–146. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i2.6995>
- Inggriyani, F., & Anisa Pebrianti, N. (2021). Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik di Sekolah dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 1–22. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.175>
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953–5960. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3180>
- Lestari, D., & Fatonah, K. (2021). Pemanfaatan Media Podcast dalam Pembelajaran Menyimak Bagi Siswa Kelas IV di SDN Kebon Jeruk 06 Jakarta Barat. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 4.
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Putri, M. latif. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 3 SD*. Universitas Esa Unggul.
- Ramadhanty Wahidah, A., Nurfadhillah, S., & Puspita Rini, C. (2023). Analisis Kesalahan Menulis Tanda Baca Pada Karangan Deskripsi Kelas IV MI Hudaatul Umam Kabupaten

Tangerang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3982–3989.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10307>

Roka, rania, Nurmahani, indah, & Mulyani, srie. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.

Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>

Triningsih, R., Utami, N. C. M., & Fahrurrozzi, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PowToon dalam Menulis Teks Deskripsi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 3(6), 644–652.  
<https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v3i6.856>